

**PERMAINAN ENKLEK GEOMETRI
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN
DI PAUD KARTINI JATI MULYO LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Disusun Oleh

Nama: BINARTI

NPM: 1711070064

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H/ 2021 M

**PERMAINAN ENGGLEK GEOMETRI
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN
DI TK AFTIHU JANNAH Korpri Sukarame**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Disusun Oleh

Nama: BINARTI

NPM: 1711070064

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Pembimbing I

Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I

Pembimbing II

Kanada Komariyah M, Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1443 H/ 2021 M

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang masalah oleh rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok TK-B Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan. Siswa yang dikatakan tuntas dalam mengenal bentuk geometri hanya 15%. Masalah yang akan diteliti yakni, tentang penggunaan media *Engklek Geometri* dan peningkatan mengenal bentuk geometri setelah menggunakan media *Engklek Geometri* bentuk geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Engklek Geometri* bentuk geometri dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media *Engklek Geometri* dan menghasilkan bahan ajar berupa media *Permainan Engklek Geometri* yang layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar pendidik di PAUD KARTINI Jati Mulyo Kec Jati Agung Lampung Selatan.

Metode yang digunakan yakni Classroom Action Research atau penelitian tindakan kelas (PTK), dengan model Model Kemis dan Mc Tanggart yang terdiri dari empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I, siklus II. Penelitian ini terdapat 4 tahapan 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama 3 hari atau 3x pertemuan. Subjek anak kelompok B Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan yang berjumlah 20 orang, Objek permainan *Engklek Geometri* dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal geometri. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penilaian unjuk kerja, dokumentas, dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, wawancara, dokumentasi

Hasil penelitian menunjukan bahwa menghasilkan produk berupa media *Engklek Geometri* yang dihasilkan dalam penelitian meningkatkan ini dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 62,25 dengan prosentase 50%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 85,5 dan prosentase 90% hal itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan permainan *Engklek Geometri* dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal geometri.

Kata Kunci: Permainan *Engklek Geometri*



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi :

**PERMAINAN ENKLEK GEOMETRI UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN
DI PAUD KARTINI JATI MULYO LAMPUNG SELATAN**

Nama

BINARTI

NPM

1711070064

Jurusan

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Fakultas

TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I
NIP. 196306121993032002

Kanada Komariyah M. Pd. I
NIP. 2010058502

**Mengetahui
Ketua Jurusan**

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarambe Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan"** Disusun Oleh: **Binarti, NPM.1711070064**, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/tanggal: Rabu, 07 April 2021.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si (.....)

Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)

Pembahas Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I (.....)

Pembahas Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I (.....)

Pembahas Pendamping II : Kanada Komariyah M.Pd.I (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002



MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٦﴾

Barang siapa yang berjihad, Maka Sesungguhnya jihadnya itu adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam.

(Qs. Al-Ankabut: 6)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran Karim*, (Jakarta Lestari, 2004) h.597

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dan dedikasikan sebagai bentuk ungkapan rasa syukur dan terimakasih yang mendalam kepada

1. Kedua orang tuaku tercinta Papah Johan Syah dan Mamah Suwarni yang telah membesarkanku dan mendidik, tiada henti-hentinya mendoakan, dan menyayangiku.
2. Kakak pertama Juanda Yusuf, ayuk ipar Lise Auli, kakak kedua Kadar Syah, adek saya Handayani, kekasih hati Medi Saputra terimakasih kepada keluarga besar yang sudah mensupport yang selalu mberi motivasi, semangat, dandukungan yang menanti keberhasilanku, serta teman-temanku
3. Kekasih hati Medi Saputra, Rekan-rekan seperjuangan Cahya Utia Dewi, Yunika Apriliani, Arni Partika Sari, Ade Hayatun, Azahra azizah, Apriliani, Arista retno, Eni Nopia, dan teman-teman Piaud B yang selalume mberi motivasi, semangat, dandukungan.
4. Almameter tercinta UIN Raden Intan Lampung.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama BINARTI, dilahirkan di Karta pada tanggal 20 Oktober 1995, dari pasangan bapak Johan Syah dan ibu Suwarni, penulis merupakan anak ke 3 dari 4 bersaudara penulis beralamat di desa Gunung Katun Baru Kecamatan Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Penulis memulai pendidikan pertama pada Sekolah Dasar di SD Negri 01 Gunung Katun Baru Kecamatan Tulang Bawang Udik Kecamatan Tulang Bawang Barat, lulus pada tahun pelajaran 2009, kemudian melanjutkan di SMPN 01 Panarag Jaya Kabupaten Tulang Bawang Barat lulus pada tahun pelajaran 2012, setelah lulus tingkat menengah pertama penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 01 lulus pada tahun 2015, dan melanjutkan pendidikan tinggi pada tahun 2017 di Uin Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kelancaran, Engkaulah faktor utama dalam keberhasilan penulisan skripsi ini. Selanjutnya shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan bagi seluruh umat manusia di muka bumi ini. Dengan telah menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “permainan engklek geometri Untuk meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di paud kartini jati mulyo lampung selatan” Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari semua pihak dengan berbagai bentuk kontribusi yang diberikan, baik baik secara moril ataupun materi dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr.Hj.Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung dan Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I selaku Wakil Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M. Pd, selaku pembimbing I yang sabar membimbing dan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini dan Kanada Kamariyah, M.Pd.I selaku pembimbing II yang sabar membimbing dan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PIAUD UIN Raden Intan yang telah memberikan pelajaran dan pengajaran kepada penulis sehingga dapat mencapai akhir perjalanan dikampus UIN Raden Intan Lampung.
5. Kemiati, Kepala sekolah PAUD KATRINI Jati Agung Kec Jati Mulyo Lampung Selatan dan dewan guru yang terlibat langsung dalam penelitianini, Terimakasih atas waktu dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, hal itu tidak lain karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan waktu yang dimiliki akhirnya dengan keyakinan niat tulus ikhlas dan kerendahan hati semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya untuk pertimbangan ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan Islam Anak Usian Dini.

Bandar Lampung, 12 Maret 2021

Penulis

BINARTI
NPM. 1711070064

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	xvi
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Permainan Tradisional	
1. Definisi Permainan Tradisional	6
a. Manfaat Permainan Tradisional	7
b. Tujuan Permainan Tradisional	8
2. Permainan Tradisional Engklek Inovasi.....	8
a. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Engklek Inovasi.....	9
b. Pola Permainan Engklek Geometri Inovasi	10
B. Bentuk Geometri	
1. Definisi Geometri.....	11
2. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini	13
3. Tujuan Pengenal Geometri	15
4. Manfaat Pengenalan Geometri	15
5. Macam-Macam Bentuk Geometri	16
C. Teori Perkembangan Kognitif	
1. Definisi Kognitif Anak.....	17
2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.....	18
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif	20
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif1	20
5. Indikator Perkembangan Kognitif	21
D. Penelitian Relevan	22
E. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	25

B.	Metode Penelitian	25
C.	Subjek dan Objek Penelitian	27
D.	Rancangan Tindakan	27
1.	Tahap Perencanaan	27
2.	Tahap Pelaksanaan	27
3.	Tahap Pengamatan (Observasi)	28
4.	Refleksi (<i>Reflection</i>).....	29
E.	Kreteria Keberhasilan Tindakan	29
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.	Observasi	31
2.	Interview / Wawancara	33
3.	penilaian unjuk kerja	34
4.	Dokumentasi	35
G.	Kisi-Kisi Instrumen	35
1.	Kisis-Kisis Pengukuran Indikator Geometri.....	37
2.	Kisi-Kisi Lembar Observasi	37
BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Umum Tk.....	38
1.	Sejarah Singkat	38
2.	Profil Sekolah	38
3.	Visi, Misi Dan Tujuan.....	39
4.	Struktur Organisasi Lembaga Paud Kartini Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan	39
5.	Struktur Organisasi Lembaga PAUD KARTINI.....	40
B.	Kemampuan Kognitif Anak Tentang Geometri Sebelum Pelaksanaan Permainan Engklek Geometri.....	41
1.	Observasi Sebelum Tindakan.....	41
2.	Kemampuan Awal Anak Mengenal Geometri	41
C.	Kemampuan Kognitif Anak Tentang Geometri Siklus I Permainan Engklek Geometri	
1.	Siklus I	44
a.	Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	44
b.	Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Pada Siklus I	47
c.	Observasi Tindakan Kelas Pada Siklus I	55
d.	Refleksi Tindakan Kelas Siklus I.....	58
2.	Siklus II Tindakan Kelas	59
a.	Tahap Perencanaan Tindakan Kelas II.....	59
b.	Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II	62
c.	Observasi Tindakan Kelas II.....	70
d.	Refleksi Siklus II	74
D.	Pembahasan	
1.	Kemampuan Setelah Penelitiann.....	74
BAB V PENUTUP 76		
A.	Kesimpulan	81
B.	Saran.....	82
C.	Penutup.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN PRA PENELITIAN

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 2.1: Persentasi Kesesuaian	30
Tabel 2.2: Insttumen Lembar Observasi Guru	31
Tabel 2.3: Insttumen Lembar Aktifitas Siswa	32
Tabel 2.4: Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian	33
Tabel 2.5: Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Penelitian	34
Tabel 2.6: Instrumen Lembar Observasi Geometri untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Tk-B A PIAUD Karti Jati Mulyo	35
Tabel 2.9: Persentase Kesesuaian	41
Tabel 3.1: Penilaian Prasurvey Perkembang Kognitif Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B PIAUD Karti Jati Mulyo Lampung Selatan	42
Tabel 3.2: Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan	43
Tabel 3.3: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	55
Tabel 3.4: Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I	56
Tabel 3.5: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	57
Tabel 3.6: Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II	70
Tabel 3.7: Indikator Kemampuan Mengenal Geometri Siklus II	71
Tabel 3.8: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	73
Tabel 3.9: Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan Dan Siklus I	74
Tabel 4.1: Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I Dan Siklus II	76
Tabel 4.2: Hasil Pengamatan Kemampuang Aspek Kognitif Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1: Gambar Pola Permainan Engklek Geometri	10
Gambar 1.2: Model Penelitian Tindakan Kelas Kemis Dan Mc Tanggart.....	26
Gambar 1.3: Struktur Organisasi Lembaga Paud Kartini	40



DAFTAR DIAGRAM

Gambar	Halaman
Gambar 5.1: Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan.....	43
Gambar 5.2: Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus I.....	56
Gambar 5.3: Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus II.....	72
Gambar 5.4: Diagram Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan Dan Siklus I	75
Gambar 5.5: Perbandingan Siklus I Dan Siklus II	76
Gambar 5.6: Diagram Rekapitulasi Kategori Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, Dan Siklus II.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Balasan Izin Penelitian
2. Bukti Konsultasi
3. Persetujuan
4. Pengesahan
5. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) siklus I
6. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II
7. Lembar Observasi Kemampuan Geometri Anak Siklus I
8. Lembar Observasi Kemampuan Geometri Anak Siklus II
9. Lembar observasi Kegiatan guru siklus I
10. Lembar observasi Kegiatan guru siklus II
11. Lembar observasi Kegiatan anak siklus I
12. lembar observasi Kegiatan anak siklus II
13. Wawancara Guru setelah penelitian
14. Dokumentasi (Foto) Kegiatan siklus I
15. Dokumentasi (Foto) Kegiatan siklus II
16. Lampiran Turnitin



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya².

anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmai maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, berkeseimbangan³.

QS. Al-Alaq [96]:1-5 yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya proses belajar, yakni:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang

Menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemunrah. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq [96]:1-5).⁴

²Masitoh & Siti Aisiyah, 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. h 6

³Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung. Remaja Rosdakary. 2012) h 16

⁴Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim dan Terjemhamannya* (Surakarta: Ziyad Books), h. 479.

Dari penjelasan ayat diatas, Islam mengajarkan pentingnya menguasai ilmu pengeatahuan dan teknologi, bagaimana proses belajar yang terjadi, bagaimana perkembangan kognitif manusia, bagaimana informasi tersebut

Inovasi yang dikembangkan berupa menerapkan permainan tradisional engklek menjadi suatu media pembelajaran matematika. Gagne (dalam Mudlofir & Rusydiyah, 2016) mendefinisikan “Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.” Dengan menggunakan media pembelajaran hasil inovasi dari permainan tradisional engklek, pembelajaran matematika yang biasanya dilakukan di dalam kelas, dimodifikasi dengan belajar dan bermain di luar lingkungan kelas. Selain bermanfaat dalam rangka pengenalan dan pelestarian permainan tradisional engklek, pembelajaran seperti ini akan menciptakan suasana baru yang menyenangkan.⁵

Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan karena hampiranak semua objek yang ada di sekitar lingkungan anak merupakan objek dengan bentuk geometri. Pengenalan geometri yang tepat di Taman Kanak- Kanak yaitu bentuk-bentuk geometri datar atau biasa disebut bangun ruang. Pada usia 4-6 tahun anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret, karena pada usia tersebut anak berada pada perkembangan berfikir pra-operasional konkret misalnya, anak belajar matematika dari benda-benda yang ada disekitarnya, Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri nmembantu anak untuk memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan objek atau benda-benda yang ada disekitar lingkungan anak.

Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan logika matematika. matematika termasuk kemampuan yang harus mendapat stimulasi dan mampu dikuasai dalam bidang perkembangan aspek kognitif, Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di Taman Kanak- Kanak antara lain mengenal konsep bilangan, perhitungan, pengurangan, geometri, pemecahan masalah dan strategi permainan., geometri adalah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya.

⁵Nur Isnaini Utami, Iis Holisin, Himmatul Mursyidah, *Pengembangan Media Pembelajaran-Engklek Geometri Untuk Melestarikan Permainan Tradisonal*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa, Vol. 8, No. 3, Desember 2018. h 212

Penyebab dari kurangnya minat belajar anak adalah guru cenderung melakukan kegiatan pembelajaran membaca dan menulis dan dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru berpaku pada buku dan Majalah yang sudah disediakan oleh sekolah. sehingga, anak kurang antusias dan cenderung merasa kurang bersemangat, mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung dan pemberian tugas melalui lembar tugas mewarnai, kurang nya inovasi atau permainan yang baru sehingga anak bersemangat belajar sambil bermain siswa. guru kelas hanya memberika permainan dan media yang seadanya, sehingga guru kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran dan perkembangan anak hanya sebatas apa yang mereka dapat saja.

setelah saya amati pembelajaran di PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan gurunya belum menerapkan inovasi permainan engklek geometri, sehingga saya memiliki inisiatif untuk mengangkat permainan judul penelitian engklek geometri untuk meningkatkan aspek kognitif anak 5-6 Tahun di PAUD KARTINI Jati Mulyo Kec. Jati Agung Lampung Selatan. saya melihat anaknya kurang memahami tentang apa itu geometri baik itu bentuk, ukuran, warna, mengenal angka, dan sebagainya. disini saya akan mengaplikasikan permainan engklek dengan geometri agar anak mudah memahami tentang geometri dan tidak merasa jenuh atau membosankan.

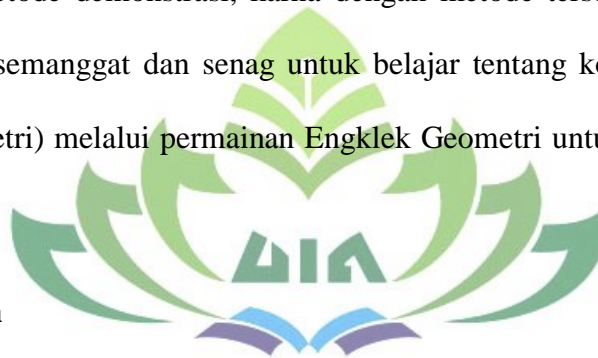
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok B di PIAUD Karti Jati Mulyo Lampung Selatan , peneliti melihat kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari 1) Sebagian besar anak yang sulit untuk mempelajari dan mengenal bentuk geometri, 2) sebagian besar anak masih kebingungan saat guru menunjukkan bentuk geometri yang terdapat pada gambar, 3) serta sebagian besar anak belum bisa mengelompokkan bentuk geometri.

Oleh karena itu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, peneliti menggunakan Inovasi yang dikembangkan berupa menerapkan permainan tradisional engklek menjadi suatu media pembelajaran matematika.. Karena melalui permainan engklek bentuk geometri ini anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, lingkaran secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari dan medianya mudah di dapat.

penelitian pengembangan media pembelajaran matematika engklek geometri sebagai upaya melestarikan permainan tradisional. Bidang permainan tradisional pada engklek geometri dimodifikasi sehingga memiliki beraneka bentuk Geometri. Pengembangan media pembelajaran matematika engklek geometri diterapkan pada Anak piauud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan kelas-B , dan dikembangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika engklek geometri yang valid dan reliabel, serta mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran matematika engklek geometri pada Anak Paud-B.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari hasil tinjauan diatas peneliti menerapkan metode bermain dan permainan serta metode demonstrasi, karna dengan metode tersebut dapat menarik minat anak, sehingga bersemangat dan senag untuk belajar tentang konsep proses pemblajaran Matematika (geometri) melalui permainan Engklek Geometri untuk meningkatkan Kognitif Anak 5-6 tahun.



C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah ini adalah apakah penerapan permainan engklek geometri dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif AUD?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif AUD melalui permainan engklek geometri.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini dapat memberikan acuan pemikiran khususnya tentang mengembangkan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan engklek geometri.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru di TK untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih atau menentukan strategi dalam proses pembelajaran.
- 3) Sebagai informasi bagi semua tenaga pendidik mengenai media *permainan engklek geometri*
- 4) Dapat menerapkan media permainan engklek geometri bagi AUD secara aktif sehingga proses pembelajaran Matematika aud dikelas tidak monoton.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman aspek kognitif aud dengan media permainan engklek geometri
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan, ketertarikan, dan semangat dalam diri peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk meningkatkan dan mendapatkan produktivitas dalam menyelesaikan suatu permasalahan pembelajar dengan menggunakan media permainan engklek geometri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional

1. Definisi Permainan Tradisional

Menurut Ahmad Yunus Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku, aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.⁶

Menurut Kurniati permainan tradisional adalah akan melatih setiap potensi anak yang dicerminkan dari setiap perilaku adaptasi sosial dengan selalu melestarikan dari zaman ke zaman dan juga mencintai budaya bangsa Indonesia.

Bishop & Curtis (juga menerjemahkan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik dan positif. Lebih lanjut dikatakan bahwa tradisi-tradisi bermain dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikny. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.

Menurut James Danandjaja permainan tradisional berupa bentuk permainan anak-anak yang terkenal dikalangan nya baik secara lisan maupun secara berkelompo yang diwariskan secara turun

⁶Nur Isnaini Utami, Indah Kurnia, Lelly Oktafiana, Himmatul mursyidah, Engklek Geometri Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Mtk (Surabaya: Mavendra Pers, 2018), h. 10-12

temurun dari zaman ke zaman sehingga memiliki berbagai variasi. ciri dari permainan tradisional adalah tidak diketahui siapa penciptanya, hanya terucap darimulut satu ke mulut yang lainnya, terkadang juga mengalami perubahan nama permainan meskipun sama permainnya.⁷

Menurut (Andriani), Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.⁸

Berbagai pendapat tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

a) Manfaat Permainan Tradisional

Pembelajaran dengan media permainan tradisional ini diharapkan akan menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa mendapatkan variasi baru dalam pembelajaran sehingga tidak merasa bosan atau jenuh. Kegiatan mengadakan variasi dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah manfaat bagi siswa dan kualitas pembelajaran. Edi Soegito, dkk dalam (Barnawi & Arifin, 2017) mengungkapkan bahwa pengadaan variasi memiliki fungsi atau manfaat untuk,

- 1) Mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran,
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 3) Memacu, mengembangkan, dan mengikat perhatian siswa pada pelajaran yang sedang mereka ikuti,
- 4) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa pada hal-hal baru yang sedang dipelajari,
- 5) Menumbuhkan perilaku belajar positif pada diri siswa,
- 6) Meningkatkan partisipasi siswa dalam interaksi kegiatan pembelajaran,
- 7) Memperlancar dan menjelaskan komunikasi antara guru dan siswa. Selain manfaat tersebut, pengembangan suatu media pembelajaran dengan permainan tradisional engklek dapat melatih aspek fisik, motorik, serta kognitif siswa.

⁷Nur Isnaini Utami, Indah Kurnia, Lelly Oktafiana, Himmatul mursyidah, Engklek Geometri Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Mtk (Surabaya: Mavendra Pers, 2018), h. 10-12

⁸Shofyaton Ar, Nirmala, Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, Early Childhood Education Journal Of Indonesian Vol 1. No. 2, 2018. h

b) Tujuan Permainan Tradisional

Adapun tujuan dari permainan adalah sebagai berikut

- a) Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia.
- b) Memperkenalkan permainan tradisional Indonesia terutama ke masyarakat Indonesia sendiri yang tidak kenal dengan permainan tradisional tersebut.
- c) Memberikan pengertian kepada orang tua-orang tua bahwa anak tersebut membutuhkan yang namanya permainan.
- d) Mengajarkan anak-anak Indonesia berfikir kreatif dengan apa yang ada disekitarnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).⁹

2. Permainan Tradisional Engklek geometri Inovasi

Inovasi yang dikembangkan berupa menerapkan permainan tradisional engklek menjadi suatu media pembelajaran matematika. Gagne (dalam Mudlofir & Rusydiyah, 2016) mendefinisikan “Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.” Dengan menggunakan media pembelajaran hasil inovasi dari permainan tradisional engklek, pembelajaran matematika yang biasanya dilakukan di dalam kelas, dimodifikasi dengan belajar dan bermain di luar lingkungan kelas. Selain bermanfaat dalam rangka pengenalan dan pelestarian permainan tradisional engklek, pembelajaran seperti ini akan menciptakan suasana baru yang menyenangkan¹⁰.

Permainan tradisional engklek sebagai permainan tradisional Sunda Manda dan di era sekarang mulai ditinggalkan oleh anak-anak muda. Nama asli permainan ini “Zondag Mandag” yang merupakan bahasa Belanda dan diyakini permainan tradisional ini dibawa masuk ke Indonesia oleh Belanda. Permainan tradisional engklek ini mengedepankan usaha dalam menyelesaikan permainan.¹¹

⁹Martini-Pgsdum.Blogspot.Co.Id/2008/06/Tujuan-Permainan.Html?M=1 Diakses Pada Tanggal 18 Mei 2018

¹⁰ Nur Isnaini Utami, Iis Holisin, Himmatul Mursyidah, *Pengembangan Media Pembelajaran-Engklek Geometri Untuk Melestarikan Permainan Tradisional*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa, Vol. 8, No. 3, Desember 2018. h 212

¹¹Ema Butsi Prihastari, *Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar*, Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran Vol 1, No. 2, Oktober 2015, h 157

Menurut Yulita, Permainan engklek adalah permainan tradisional Indonesia yang telah ada sejak zaman penjajahan Belanda, banyak ungkapan mengenai permainan engklek ini, setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda. Permainan engklek berasal dari Inggris yang dikenal dengan nama gacok.¹²

Ujianti mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan yang sering dimainkan anak, pada permainan engklek terdapat sepuluh kotak yang bisa diisi angka, melalui bermain engklek anak lebih semangat dalam belajar. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat lompatan yang digambar pada bidang datar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.¹³

Menurut Saputra, Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan engklek. Permainan yang melatih ketangkasan dan keseimbangan kaki ini sebenarnya memiliki berbagai nama, sesuai dengan sebutan di daerah masing-masing. Permainan engklek biasa dimainkan oleh dua sampai enam orang anak (Safitri).¹⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik, mengasah kemampuan bersosialisasi dan kebersamaan, dapat mentaati peraturan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika dan berhitung anak

a) Langkah-langkah Permainan Tradisional Engklek Inovasi

Langkah-langkah dalam bermain Inovasi yang dikembangkan berupa menerapkan permainan tradisional engklek menjadi suatu media pembelajaran Geometri:

- a) Langkah pertama, permainan menggambar bidang menggunakan kain flanel Bentuk lingkaran, Persegi panjang, segi empat, segi tiga,
- b) Pemain membawa Gantungan Bulat (gancu), yang digunakan untuk melempar petak pada bidang permainan/bisa juga dengan balok sebagai gancu.

¹²Ririn Fitri Sukadaryah, Atin Fatimah, Kristiana Maryani, Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4, No. I, Mei 2020. h 60

¹³Wista Rosa, Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi Di Tk Islam Iqra Kinali Pasaman Barat, *Journal:Http://Inovtech.Ppi.Unp.Ac.Id/Index.Php/Inovtech/Index*, Vol. 01, No. 02, December 2019. h 6

¹⁴Nur Isnaini Utami, Iis Holisin, Himmatul Mursyidah, The Development Of Engklek Geometry Learning Media To Preserve Traditional Game, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, Desember 2018. h 212

- c) Menentukan pemain mana yang akan bermain terlebih dahulu, pemain dapat menentukan dengan pengundi secara hompimpa.
- d) Pemain yang dipilih bermain terlebih dahulu, melempar gancunya ke petak awal, bila gancu terlempar tepat di atas garis atau keluar dari petak pertama, maka pemain dinyatakan gagal, kemudian diganti dengan pemain yang seterusnya, namun jika pemain melempar gancu ke petak nya dengan tepat maka pemain harus melompat dengan satu kaki dan kaki yang satunya di tekuk ke arah belakang .
- e) Lompatan dilakukan dengan bertahap dari petak awal menuju ke petak puncak secara urutan dtampa ada yang terlewati untuk di injak,.
- f) Setelah mencapai puncak maka pemain Setelah itu bermain Pemain Menyebutkan sawah yang dia dapat, anak menyebutkan bentuk geometri yang dia dapatkan jika persegi panjang anak akan menyebutkan bentuk persegi panjang, dan warna. Lalu anak Mengurutkan bentuk yang anak dapat dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya. Anak Mengenal angka 1-10, menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan misal: p-e-r-s-e-g-i p-a-n-j-a-n-g = 14
- g) Lalu bergantian pemain selanjutnya.¹⁵

b) Pola Permainan Engklek Geometri Hasil Inovasi

Gambar 1.1

Gambar Pola Permainan Engklek Geometri

- 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 5. Memahami dan menghitung angka



- 3. Anak mengurutkan Geometri dari yang terbesar ke yang terkecil



- 1. Anak Menyebutkan Macam-Macam Bentuk Geometri
- 2. Anak Mengelompokkan Sesuai Ukuran, Bentuk Dan Warna



¹⁵Nur Isnaini Utami, Indah Kurnia, Lelly Oktafiana, Himmatul mursyidah, Engklek Geometri Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Mtk (Surabaya: Mavendra Pers, 2018), h.23-24



B. Geometri

1. Definisi Geometri

Matematika merupakan terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Matematika terdiri dari empat wawasan yang luas yaitu: Aritmatika, Aljabar, Geometri, dan Analisis. Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segi tiga, dan lain-lain.

Bentuk geometri meliputi:

- 1) Segitiga adalah suatu bidang yang dibentuk oleh tiga garis lurus. Jumlah ketiga sudut segitiga sama dengan 180°;
- 2) Lingkaran adalah suatu bidang sederhana yang dibatasi oleh suatu garis melingkar, setiap titik terletak pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik di tengah lingkaran;
- 3) Setengah lingkaran adalah setengah dari satu lingkaran penuh;
- 4) Segiempat adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang; dan

- 5) Persegi panjang adalah segiempat dengan sisi yang sejajar dan sama panjang, keempat sudutnya siku-siku.¹⁶

Dari hasil tinjauan Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak pada aspek kognitif dalam lingkup perkembangan berfikir logis dan berfikir simbolik bahwa anak usia 5-6 tahun mampu:

- 1) Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
- 2) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- 3) Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- 4) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
- 5) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.¹⁷

Menurut Juwita, dkk, geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.¹⁸

Standar geometri yang menjadi acuan untuk mengukur kemampuan geometri anak usia 1-12 tahun oleh *National Council Of Teachers Mathematics* (NCTM), menjelaskan:

- 1) Anak dapat mengenal bentuk geometri,
- 2) Anak dapat menyebutkan bentuk geometri,
- 3) Anak dapat menggambarkan suatu bentuk geometri,
- 4) Anak dapat membentuk geometri,
- 5) Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan dari 2 bentuk geometri atau lebih,
- 6) Anak dapat menguraikan bentuk geometri.¹⁹

Slamet Suyanto Geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk bentuk, menyelidiki bangunan

¹⁶Fajriah Yasri, Ali Muhammad, Purwanti. Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak Di Tk Mujahidin Ii Pontianak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol 3. No 7. 2014. h. 2-3

¹⁷Permendikbud 2014 No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

¹⁸Tri Sinta Trisnawati, "Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di Tk Mutiara Way Kandis Bandar Lampung", (Skripsi Program Paud Fakultas Tarbiyah Uin Raden Intan Lampung, 2017), h. 23.

¹⁹Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri", *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2017), h.70.

dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.²⁰

Pengertian geometri menurut Susanto adalah cabang matematika yaitu bentuk, ukuran, posisi relatif tokoh dan sifat ruang geometri itu sendiri merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tergolong dalam lingkup berpikir logis. Dalam lingkup ini, terdapat beberapa aspek diantaranya mengenai konsep bentuk, warna, dan ukuran.²¹

2. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini

Van Hiele yang dikutip Marlia Indriya membagi tahapan pemahaman geometri sebagai menjadi lima sebagai berikut:

a) Tahap Pengenalan

Pada tahap ini, anak mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan. Namun anak belum mengetahui sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihat. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berpikir secara global atau keseluruhan. Misalnya ketika anak melihat suatu bentuk kubus, Anak melihat keseluruhan bentuk, yakni berbentuk kotak seperti kubus. Anak belum memahami adanya sudut-sudut, jumlah rusuk dan sisi. Bahkan antara kubus dan balok anak masih kesulitan membedakannya.

b) Tahap Analisis

Pada tahap ini, anak mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati anak. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut. Misalnya anak dapat mengamati bentuk persegi panjang, anak telah mengetahui bahwa bahwa dalam bentuk persegi panjang terdapat dua pasang sisi yang berhadapan dan kedua pasang sisi tersebut saling sejajar.

c) Tahap Pengurutan

²⁰ Saputri Isma Aini. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Kelompok B Di Ra Muslimat Nu Plosogede. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 5. No 9. 2016. h. 2

²¹ Dwansi Rm, Riswandi, Surahman Maman. Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. Vol 3. No.1. 2017. h. 2

Siswa sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan. Namun kemampuan ini belum berkembang secara penuh. Pada tahap ini siswa sudah mampu mengurutkan. Misalnya, anak sudah mengenal bahwa persegi adalah jajar genjang; belah ketupat adalah layang-layang. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan teknik/tertentu baik dengan media atau non media dalam mengajarkan konsep geometri pada tahap ini

d) Tahap Dedukasi

Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir deduktif, yakni penarikan kesimpulan dari hal umum menuju khusus. Misal, dalam pembuktian segitiga sama dan sebangun, seperti sudut-sudut, sisi-sisi, atau sudut-sisi-sudut dapat dipahami namun belum mengerti mengapa dapat dijadikan langkah untuk membuktikan dua segitiga sama dan sebangun (kongruen).

e) Tahap Akurasi

Pada tahap ini, anak sudah mampu menyadari pentingnya ketetapan dari prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap akurasi dapat dikatakan tahap berpikir tinggi, rumit dan kompleks.²²

Dari kelima tahap pembelajaran geometri yang disampaikan Van Hiele, anak usia 5-6 tahun atau prasekolah berada pada tahap pengenalan, pemahaman konsep geometri pada anak usia 5-6 tahun baru mencapai tahap pengenalan suatu bentuk geometri secara keseluruhan dan belum bisa mengetahui sifat-sifat bentuk geometri lebih dalam.

Bentuk geometri secara umum terdiri dari geometri 2 dimensi biasanya di sebut bangun datar dan 3 dimensi yang di sebut bangun ruang. Menurut Kusni geometri 2 dimensi meliputi: a) segi tiga, b) persegi panjang, c) belah ketupat, d) trapesium, e) lingkaran. Menurut Surya geometri 3 dimensi meliputi: a) kubus, b) balok, c) prisma tegak segi tiga, d) limas

Pengembangan bentuk geometri anak usia dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Mengukur benda dengan sederhana,
- 2) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah
- 3) Mencipta bentuk geometri dan lain-lain

²²Marlia Indriyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijaga", *Jurnal Pgpau Edisi 8* (2015), h. 2-3.

- 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya
- 5) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya
- 6) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggirendah
- 7) Mengukur benda secara sederhana
- 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya
- 9) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri
- 10) Mencontoh bentuk-bentuk geometri
- 11) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat
- 12) Menyusun menara dari delapan kubus
- 13) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi
- 14) Meniru pola dengan empat kubus.²³

3. Tujuan Pengenal Geometri

Tujuan umum menurut Depdiknas yaitu anak di harapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, traspisium, segi tiga, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.

4. Manfaat Pengenalan Geometri

Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

- a) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
- b) Anak akan membedakan bentuk-bentuk.
- c) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
- d) Akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

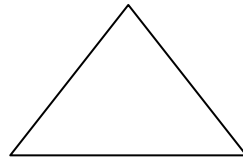
²³Anik Indarwati, "Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode", *Jurnal PSYCHO IDEA* ISSN 1693-1076, No. 2 (Juli 2017), h. 112.

5. Macam-Macam Bentuk Geometri

Bentuk geometri meliputi:

- 1) Segitiga adalah suatu bidang yang dibentuk oleh tiga garis lurus. Jumlah ketiga sudut segitiga sama dengan 180°;
- 2) Lingkaran adalah suatu bidang sederhana yang dibatasi oleh suatu garis melingkar, setiap titik terletak pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik di tengah lingkaran;
- 3) Setengah lingkaran adalah setengah dari satu lingkaran penuh;
- 4) Segiempat adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang; dan
- 5) Persegi panjang adalah segiempat dengan sisi yang sejajar dan sama panjang, keempat sudutnya siku-siku.²⁴

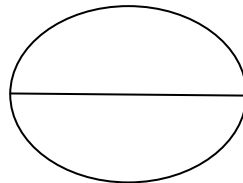
1. segi tiga



2. Lingkaran



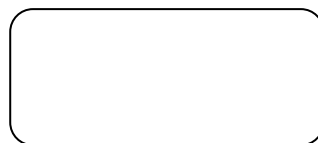
3. Setengah Lingkaran



4. Segiempat



5. Persegi panjang



²⁴Faj'riah Yasri, Ali Muhammad, Purwanti. Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak Di Tk Mujahidin Ii Pontianak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol 3. No 7. 2014. h. 2-3

C. Teori Perkembangan Kognitif

1. Definisi Kognitif anak

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berfikir. Pengertian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹

Dalam islam manusia diberikan kedudukan yang sangat tinggi berupa pikiran dan akal yang hanya dimiliki oleh (QS.An-Nahl)

يُنَبِّتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

Artinya: *Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan.* (QS.An-Nahl : 11).²

Ayat tersebut di atas menegaskan kekuasaan Allah, memperjelas pada manusia bahwa kenyataan – kenyataan dalam alam ini seharusnya menjadi sarannya untuk manusia memanfaatkan dan menggunakan fikir dan akalnya, sehingga terlatih daya fikirnya, dan dengan demikian mampu membina ilmu pengetahuan.

Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk geometri minimal 6 bentuk, mengenali warna minimal 6 warna, memahami perbedaan ukuran (besar, kecil, tinggi), bisa memahami dan menghitung angka (1-10).⁵

Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya.

¹Hani Quroisin, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Di Tk Pgri 79/03 Ngalian Semarang”. (Skripsi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015), h. 18.

²Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009), h.268

⁵ Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014), h.

Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan.²⁵

Menurut Krause, Bochner & Duchesne perkembangan kognitif kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan dan mencerna segala informasi.²⁶

Menurut Gunarti, kognitif adalah kemampuan verbal, kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Adapun menurut William, kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak yang cepat lambat individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.²⁷

Menurut Rini Hildayani dalam bukunya menyatakan bahwa perkembangan kognitif menurut Piaget anak usia 3-6 tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut²⁸

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Kemampuan fisik banyak ulama Islam membagi perkembangan kognitif berdasarkan empat periode, yang diturunkan pada ayat berikut ini:

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

Artinya: Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. Ar-Ruum [30]: 54).²⁹

²⁵Shofiyatun Ar, Nirmala, Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, Early Childhood Education Journal Of Indonesian Vol 1. No. 2, 2018. h 33

²⁶ Salmiaty, Nurbaity Dan Desy Mulia Sari, "Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)", Jurnal Issn 2355-102x, Vol. 3 No. 1 (Maret 2016), h. 45.

²⁷ Rifa'atul Mahmudah, Rahma Hasibuan, "Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Islam Asfiyah Lidah Wetan Surabaya", Jurnal Paud Teratai, Vol. 06 No. 03 (2017), h. 2.

²⁸ Rini Hildayani, Psikologi Perkembangan Anak (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 9.10.

²⁹Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'anul Karim dan Terjemhamannya (Surakarta: Ziyad Books).

Paul Suparno menyatakan bahwa Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget menjadi empat.³⁰

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap Sensorimotor terhadap lingkungan, seperti melihat, meraba, menjamah, mendengar, dan lainnya. pada tahap ini anak belum dapat berbicara dengan bahasa, anak belum memiliki bahasa simbol yang dapat menjelaskan benda yang ada pada sekitarnya. Tahap sensorimotor berlangsung dari sel sperma dan ovum mulai dari pembuahan bayi didalam kandungan sampai kira-kira usia 2 tahun. bayi membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar).

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan praoperasional yang berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun adalah tahapan kedua dari teori Piaget. pemikiran mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul, ego sentrisme tumbuh dan keyakinan-keyakinan magis mulai berkonstruksi.

c. Tahap Operasional Konkret (7- 11 tahun)

Tahapan operasional konkret yang berlangsung kira-kira usia 7 hingga 11 tahun adalah tahapan ketiga dalam teori Piaget ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Pada tahapan ini penalaran logika. Kemampuan untuk menggolongkan-golongkan sudah ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikan yang berkaitan dengan objek nyata.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahapan perasional formal yang muncul antara usia 11-15 tahun adalah tahapan teori Piaget yang keempat dan terakhir. dicirikan dengan pemikiran yang abstrak, hipotetis, deduktif, serta induktif. Dalam tahapan ini bergerak melalui pengalaman-pengalaman

³⁰Paul Suparno. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. (Yogyakarta: Kanisius) h 24-25

konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Mereka mungkin berpikir seperti apa orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono Karakteristik perkembangan kognitif anak tahap praoperasional antara lain:

- a) Mengelompokkan benda, menghitung 1-20.
- b) Mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep maknaberlawanan.
- c) Mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- d) Memasang dan menyebutkan benda.
- e) Mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasi angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna.³¹

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas: yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori).
- b. Faktor Lingkungan: maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua yaitu keluarga dan sekolah.
- c. Faktor Kematangan: Tiga organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).
- d. Faktor Pembentukan: segala keadaan diluar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

³¹ Wulandari Retnaningrum, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 3. No. 2 November 2016 (207-208), h. 2.

- e. Faktor Minat dan Bakat: Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.³²

5. Indikator Perkembangan Kognitif

Indikator Menurut Permendikbu No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini:³³

Belajar dan memecahkan masala:

- a) Menunjukan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki,
- b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- c) Menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru
- d) Menunjukan sikap yang kreatif dalam menyelesaikan masalah

berfikir logis:

- a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, lebih ter
- b) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
- c) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke yang paling besar atau sebaliknya

berfikir simbolik:

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10,
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan kosonan

³² Dwi Riastuti, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", Jurnal Digital Repository Universitas Jember (2016), h. 12-13.

³³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 137, Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

D. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan skripsi rima destriyani putri “Upaya mengembangkan kemampuan kognitif menggunakan media kertas origami dalam bentuk geometri di taman kanak-kanak tunas melati I natar Lampung selatan” universitas islam negri raden intan lampung berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwasanya perkembangan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak tunas melati natar lampung selatan adalah anak sudah mulai berkembang. Dari 17 peserta didik, anak yang berkembang sangat baik (bsb) berjumlah 0%, anak yang berkembang sesuai harapan (bsh) 23,5% dengan jumlah 4 anak. Dan anak yang mulai berkembang (mb) sebanyak 64,7% dengan jumlah 11 anak. Serta anak yang belum berkembang (bb) sebanyak 11,8% dengan jumlah 2 anak.³⁵

Perbedaanya:

- a) skripsi rima destriyani putri menggunakan media kertas origami, di taman kanak-kanak tunas melati I natar Lampung selatan, anak sudah mulai berkembang (mb) sebanyak 64,7% dengan jumlah 11 anak.
 - b) Skripsi Binarti menggunakan permainan engklek geometri, di PAUD KARTINI Jati Mulyo Lampung selatan, Metode Penelitian PTK. Terjadinya peningkatan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal geometri untuk aspek kognitif aud 5-6 tahun
2. Berdasarkan jurnal dari Roisah Al Khusna “pengaruh permainan dakon geometri terhadap Perkembangan kognitif anak di tk sriwijaya Sukarame bandar lampung”, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung menyimpulkan bahwaPengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terjadi peningkatan perkembangan kognitif pada anak dapat dikatakan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan diberiakn media pembelajaran dakon geometri hal ini ditunjukkan dalam kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran dakon geometri memiliki hasil 32.9 sedangkan

³⁵Rima Destriyani Putri, Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Kertas Origami Dalam Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Tunas Melati I Natar Lampung Selatan, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019.

kelompok kelas kontrol tidak menggunakan dakon geometri memiliki hasil 2.5 yang artinya media pembelajaran permainan dakon geometri efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak.³⁶

Perbedaanya:

- a) jurnal dari Roisah Al Khusna, permainan dakon geometri Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terjadi peningkatan perkembangan kognitif media pembelajaran dakon geometri memiliki hasil 32.9
 - b) Skripsi Binarti menggunakan permainan engklek geometri, di PAUD KARTINI Jati Mulyo Lampung selatan, Metode Penelitian PTK. Terjadinya peningkatan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal geometri untuk aspek kognitif aud 5-6 tahun
3. Berdasarkan skripsi desta yulistia “mengembangkan kemampuan kognitif melalui media bahan kardus bentuk geometri di taman kanak-kanak negeri sekincau lampung barat” universitas islam negri raden intan lampung berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelas b di taman kanak-kanak negeri sekincau lampung barat melalui media bahan kardus bentuk geometri mulai berkembang sebesar 64,7% dari 17 peserta didik³⁷
- a) skripsi desta yulistia, mengembangkan kemampuan kognitif melalui media bahan kardus bentuk geometri di taman kanak-kanak negeri sekincau lampung barat, melalui media bahan kardus bentuk geometri mulai berkembang sebesar 64,7% dari 17 peserta didik
 - b) Skripsi Binarti menggunakan permainan engklek geometri, di PAUD KARTINI Jati Mulyo Lampung selatan, Metode Penelitian PTK. Terjadinya peningkatan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal geometri untuk aspek kognitif aud 5-6 tahun

³⁶Roisah Al Khusna, Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung 2018

³⁷Desta Yulistia, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung 2018.

E. . Hepotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.³⁷

Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan. Dalam pengujian hipotesis ini, permainan engklek geometri di duga dapat meningkatkan perkembangan aspek perkembangan kognitif anak 5-6 tahun di TK-B Aftihu Jannah Korpri Sukarame Bandar Lampung,



³⁷ Sugiyono, *Metode Penenlitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h 96

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama.
- Ar, Shofiyatun, Nirmala. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, *Early Childhood Education Journal Of Indonesian* , Vol 1. No. 2, 2018.
- Aqib zainal, Ahmad Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Andi Offset)
- Aini Saputri Isma. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Kelompok B Di Ra Muslimat Nu Plosogede. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5. No 9. 2016
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- B, Aliah, Purwakania Hasan. *Psikologi Perkembangan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009).
- Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”, *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2017).
- Hildayani Rini, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004)
- Indarwati, Anik. “Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode”, *Jurnal Psycho Idea Issn 1693-1076*.
- Indriyani, Marlia. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijaga”, *Jurnal Pg paud Edisi 8*. 2015
- Indarwati Anik, “Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode”, *Jurnal Psycho Idea Issn 1693-1076*, No. 2, juli 2017.
- Khadijah, 2016. *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing .
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim dan Terjemhamannya* (Surakarta: Ziyad Books).
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai PengembangProfesi Pendidik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008)
- Khusna, Roisah Al, Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018.
- Mahmudah Rifa'atul, Rahma Hasibuan, “Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Islam Asfiyah Lidah Wetan Surabaya”, *Jurnal Paud Teratai*. Vol. 06 No. 03 (2017)
- Martini-Pgsdum.Blogspot.Co.Id/2008/06/Tujuan-Permainan.Html?M=1 Diakses Pada Tanggal 18 Mei 2018
- Observasi Pada Tanggal 01 Januari 2021 Pukul 08.00
- Observas Pertemuan 1 Siklus I Pada Tanggal 01 Februari 2021 Pukul 08.00WIB
- Observas Pertemuan 1 Siklus I Pada Tanggal 02 Februari 2021 Pukul 08.00WIB

- Observas Pertemuan 1 Siklus I Pada Tanggal 04 Februari 2021 Pukul 08.00WIB
- Observas Pertemuan 1 Siklus II Pada Tanggal 15 Februari 2021 Pukul 08.00WIB
- Observas Pertemuan 1 Siklus II Pada Tanggal 16 Februari 2021 Pukul 08.00WIB
- Observas Pertemuan 1 Siklus II Pada Tanggal 17 Februari 2021 Pukul 08.00WIB
- P, Irwan, Ratu Bangsawan. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* (Sumbar: Penerbit Disdikpora Kabupaten Banyuasin, 2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014
- Permendikbud 2014 No 137, Setandar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Prihastari Ema Butsi, Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar, *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*. Vol 1, No. 2, Oktober 2015,
- Purnama, Sigit. Hardiyanti pratiwi, Prima Sucirohmadheny. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)
- Putri, Rima Destriyani, Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Kertas Origami Dalam Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Tunas Melati I Natar Lampung Selatan, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019.
- Quroisin, Hani. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Di Tk Pgri 79/03 Ngalian Semarang". (Skripsi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015)
- Retnaningrum, Wulandari. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 3. No. 2 November 2016 (207-208),
- Riastuti, Dwi. 2016. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Digital Repository Universitas Jember*.
- Rosa, Wista. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi Di Tk Islam Iqra Kinali Pasaman Barat, *Journal Inovtech*. Vol. 01, No. 02, December 2019.
- Rm Dwansi, Riswandi, Surahman Maman. Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. Vol 3. No.1. 2017
- Salmiaty, Nurbaity Dan Desy Mulia Sari, "Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)", *Jurnal Issn 2355-102x*. Vol. 3 No. 1 (Maret 2016)
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jeant Piaget*. (Yogyakarta: Kanisius)
- Sukadariyah Ririn Fitri, Atin Fatimah, Kristiana Maryani, Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4, No. I, Mei 2020.
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Suwandi, Basrowi. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia, 2008)
- Tajuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014).

- Tanujaya, Benidiktus, Jenni Mumu. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).
- Trisnawati, Tri Sinta. “Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di Tk Mutiara Way Kandis Bandar Lampung”, (Skripsi Program Paud Fakultas Tarbiyah Uin Raden Intan Lampung, 2017)
- Utami, Nur Isnaini, Indah Kurnia, Lelly Oktafiana, Himmatul Mursyidah. *Engklek Geometri Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Mtk* (Surabaya: Mavendra Pers, 2018).
- Utami, Nur Isnaini, Iis Holisin, Himmatul Mursyidah. Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Geometri Untuk Melestarikan Permainan Tradisional, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*.
- Wahyu, Rahmawati, Munawar Muniroh. Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Melalui Model Kooperatif Teknik Learning Together-Circle Of Learning Pada Kelompok B Di Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5. No.1. 2016
- Yasri Faj'riah, Ali Muhammad, Purwanti. Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak Di Tk Mujahidin Ii Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol 3. No 7. 2014.
- Yulistia, Desta, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 20

